

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
TALEMPONG PACIK BERBASIS *ANDROID*
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**



Oleh :

Buce Fal Frans Zerky
NIM : 1672421026

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PENDIDIKAN SENI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

ABSTRAK

BUCE FAL FRANS ZERKY: Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Talempong Pacik* Berbasis *Android* di Sekolah Menengah Pertama. **Tesis, Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan multimedia pembelajaran *talempong pacik* berbasis *android* yang layak digunakan sebagai simulasi memainkan *talempong pacik* yang sebenarnya; (2) mengetahui langkah-langkah pengembangan multimedia tersebut; (3) menguji kelayakan multimedia tersebut untuk kelas VIII; dan (4) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan.

Tahapan dalam penelitian pengembangan ini merupakan hasil modifikasi, meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, perancangan, pengembangan, uji coba produk, pementasan dan produksi. Penilaian dan uji kelayakan produk meliputi uji alfa, uji coba beta, dan uji coba produk. Data dalam penelitian pengembangan ini dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket dan tes. Analisis data diawali dengan teknik deskriptif kuantitatif dan dilanjutkan dengan uji beda. *Software* yang dimanfaatkan pada penelitian pengembangan yaitu *Steinberg Nuendo 4*, *Adobe Photoshop CC 2017*, *CorelDraw X 8*, *Sibelius 6*, *Macromedia Flash*, *Adobe Flash CC 2017*, *Adobe Animate CC 2017*, dan *Android Studio*. Produk diberi nama Pongcikdroid merupakan singkatan dari *Talempong Pacik Android*, yang merupakan aplikasi *virtual instrument* untuk *smartphone Android* dalam format *.apk* (*Application Package File*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) kelayakan multimedia pembelajaran *talempong pacik* berdasarkan penilaian ahli media mendapat total skor 95 berada pada kriteria “sangat baik”; (2) kelayakan multimedia pembelajaran *talempong pacik* berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan total skor 77 berada pada kriteria “baik”; (3) berdasarkan penilaian guru mendapatkan total skor 64 berada pada kriteria “sangat baik”; (4) penilaian tiga siswa dalam uji alfa mendapat total skor 135 dengan rata-rata skor 45 berada pada kriteria “baik”; (5) penilaian produk pada uji beta dengan melibatkan 24 siswa mendapat total skor 1184 dengan skor rata-rata 49,33 berada pada kriteria “sangat baik”; (6) peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif mendapat nilai rata-rata 30,00; (7) ada perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* aspek kognitif ditunjukkan dengan nilai signifikansi 0,000; (8) hasil belajar pada ranah psikomotorik yang dinilai saat pementasan mendapat *sum* 1600,00; *mean* 66,66; *median* 70,00; *mode* 70,00; nilai *minimum* 50,00 dan nilai *maximum* 80,00. Dengan demikian, penggunaan produk multimedia pembelajaran Pongcikdroid dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: Android, multimedia pembelajaran, sekolah menengah pertama, *talempong pacik*.

ABSTRACT

BUCE FAL FRANS ZERKY: *Developing Talempong Pacik Multimedia Learning Based on Android for Junior High School. Thesis, Yogyakarta: Graduate School, State University of Yogyakarta, 2019.*

This research and development study is aimed at: (1) developing *talempong pacik* multimedia learning based on Android to be used as simulation to play the actual *talempong pacik*; (2) Knowing the steps to develop the multimedia; (3) examining the appropriateness of the multimedia for grade VIII student of junior high school; and (4) revealing student improvement after using the multimedia.

The development of *talempong pacik* learning multimedia based on Android was carried out through several steps, namely needs analysis, planning, designing, developing, try-out testing, and final production. These steps are the result of adoption and modification. The product evaluation and feasibility tests are divided into three, namely alpha test, beta test and product trial. The data were gathered through interviews, observation, questionnaires and tests and analyzed by using the quantitative, quantitative descriptive techniques and different tests. The software used includes *Steinberg Nuendo 4*, *Adobe Photoshop CC 2017*, *CorelDraw X 8*, *Sibelius 6*, *Macromedia Flash*, *Adobe Flash CC 2017*, *Adobe Animate CC 2017*, and *Android Studio*. The developed multimedia is named *Pongcikdorid* standing for *Talempong Pacik Android*. It is a virtual instrument application for Android smartphones in the .apk format (Application Package File).

The results of the study show that; (1) the feasibility of the developed multimedia according to media expert is categorized as “very good” with the total score of 95; (2) the feasibility of the developed multimedia according to the content expert is categorized as “good” with total score of 77; (3) the product evaluation done by teacher by using the alpha test is categorized as “very good” with the total score of 64; (4) the product evaluation done by three students by using alpha test is categorized as “good” with the total score of 135 with the mean score of 45; (5) the product evaluation done by 24 students by using beta test is categorized as “very good” with a total score of 1184 with the mean score of 49.33; (6) students’ improvement in cognitive aspect is 30.00; and (7) a significance value of 0,000 indicating a significant difference between student pre-test and post-test average scores; (8) the learning outcomes in the psychomotor domain assessed when staging gets the sum of 1600,00; mean of 66,66; median of 70,00; mode of 70,00; minimum score of 50,00; and maximum score of 80,00. In conclusion, the use of *talempong pacik* learning multimedia could improve students’ learning outcome.

Keywords: Android, multimedia learning, junior high school, *talempong pacik*.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Buce Fal Frans Zerky

Nomor Induk Mahasiswa : 16724251026

Program Studi : Pendidikan Seni Program Pascasarjana

Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Yogyakarta, 22 Juli 2019

Buce Fal Frans Zerky

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
TALEMPONG PACIK BERBASIS ANDROID
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

BUCE FAL FRANS ZERKY
16724251026


Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 14 Agustus 2019

TIM PENGUJI

Prof. Dr. Trie Hartiti Retnowati
(Ketua/Penguji)

 11-10-2019

Dr. Kusnadi
(Sekretaris/Penguji)

 3-10-2019

Dr. Kun Setyaning Astuti
(Pembimbing/Penguji)

 3-10-2019

Dr. Martono
(Penguji Utama)

 3-10-2019

Yogyakarta, 22-10-2019
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta

Direktur,



Prof. Dr. Marsigit, M.A
NIP. 19570719 198303 1 004

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kelancaran, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Adapun tesis ini berjudul “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Talempong Pacik Berbasis Android di Sekolah Menengah Pertama.*”

Berbagai bimbingan, dorongan serta semangat penulis dapatkan dari berbagai pihak yang sangat membantu dalam menyelesaikan penyusunan tesis ini. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Direktur Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan, dorongan dan kebijakan sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Prof. Dr. Trie Hartiti Retnowati, M. Pd, selaku ketua Program Studi Pendidikan Seni, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan perhatian, arahan dan dorongan sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Dr. Kun Setyaning Astuti, M. Pd, selaku dosen pembimbing tesis, yang penuh kesabaran dan kearifan dalam membimbing penulisan dan senantiasa berbagi ilmu, dan sampai akhirnya tesis ini dapat terselesaikan.
4. Dr. Ayu Niza Fauzia, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik yang telah bersedia untuk bertukar pikiran dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Kepala UPTD Pendidikan Kecamatan Padang Timur, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penyusunan tesis ini.
6. Kepala SMP Negeri 5 Padang Kecamatan Padang Timur, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan penelitian.
7. Rizki Fadli, S. Pd, selaku guru seni budaya SMP Negeri 5 Padang, yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.

8. Seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Padang, yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian disekolah.
9. Kedua orang tua saya, Bapak Endrifal dan Ibu Herdalis Rahmawati, Adik Zulman Al Qadri dan Agra Herfa Sari Putri yang menjadi stimulus penyemangat dalam menyelesaikan tesis ini.
10. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Seni, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta 2016, sebagai teman diskusi, berbagi pengalaman dan memberi masukan dalam penyelesaian tesis ini.

Doa dan harapan penulis panjatkan semoga Allah SWT membalas kebaikan dari pihak-pihak diatas. Semoga tesis ini dapat bermanfaat dan memperkaya khasanah ilmu pendidikan khususnya pendidikan seni.

Yogyakarta, 22 Juli 2019

Buce Fal Frans Zerky

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
HALAMAN PENGESAHANKATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
G. Manfaat Pengembangan.....	7
H. Asumsi Pengembangan	8
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori	10
1. Belajar dan Pembelajaran	10
2. Komponen Model Pembelajaran	13
3. Kurikulum Seni Budaya di SMP	15
4. Karakteristik Peserta Didik SMP.....	17
5. <i>Talempong Pacik</i>	20
6. Multimedia Pembelajaran	30
7. Android	41

8.	Model Pengembangan Multimedia Pembelajaran	42
9.	Evaluasi Produk Multimedia Pembelajaran.....	47
B.	Kajian Penelitian yang Relevan	51
C.	Kerangka Pikir	57
D.	Pertanyaan Penelitian.....	58
BAB III		59
METODE PENELITIAN.....		59
A.	Model Pengembangan.....	59
B.	Prosedur Pengembangan	60
1.	Analisis kebutuhan.....	60
2.	Perencanaan	60
3.	Perancangan	62
4.	Pengembangan	62
5.	Uji Coba Pemakaian	65
6.	Pementasan	65
7.	Produksi	66
C.	Desain Uji Coba Produk	66
1.	Desain Uji Coba.....	66
2.	Subjek Uji Coba.....	67
3.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	68
4.	Teknik Analisis Data	69
BAB IV		72
HASIL DAN PENGEMBANGAN.....		72
A.	Hasil Pengembangan Produk Awal.....	72
1.	Hasil Analisis Kebutuhan	72
2.	Hasil Perencanaan.....	75
3.	Hasil Perancangan.....	77
4.	Hasil Pengembangan Produk	78
5.	Hasil Uji Coba Produk.....	99
6.	Pementasan	116
7.	Produksi	119
B.	Keterbatasan Penelitian.....	121
BAB V.....		122
KESIMPULAN DAN SARAN.....		122
A.	Simpulan Tentang Produk.....	122
B.	Saran Pemanfaatan Produk	123

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN.....	130

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 64 Tahun 2013 Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Musik.....	15
Tabel 2. KI dan KD Mata Pelajaran Seni Budaya	16
Tabel 3. Skala Jawaban.....	70
Tabel 4. Kriteria Evaluasi	71
Tabel 5. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar di SMP	74
Tabel 6. Hasil Perencanaan Materi dalam Produk	76
Tabel 7. Daftar Hasil Produksi Garfis, Audio dan Partitur	81
Tabel 8. Hasil Validasi Instrumen Penilaian Produk	92
Tabel 9. <i>Skala</i> Rating Validasi Instrumen.....	93
Tabel 10. Subjek Uji Alfa	94
Tabel 11. <i>Rating scale</i> penilaian produk oleh Ahli Materi	95
Tabel 12. <i>Rating scale</i> penilaian produk oleh Ahli Media.....	96
Tabel 13. <i>Rating scale</i> penilaian produk oleh guru.....	97
Tabel 14. <i>Rating scale</i> penilaian produk oleh peserta didik pada uji alfa.....	98
Tabel 15. Hasil Penilaian Produk pada Uji Beta.....	98
Tabel 16. Rating scale penilaian produk.....	99
Tabel 17. Rekapitulasi hasil pretest aspek kognitif berdasarkan kriteria.....	100
Tabel 18. <i>Rating scale</i> pada pretest aspek kognitif.....	100
Tabel 19. Rekapitulasi hasil posttest aspek kognitif berdasarkan kriteria	104
Tabel 20. Rating scale pada posttest aspek kognitif	105
Tabel 21. Hasil uji normalitas nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> aspek kognitif	107
Tabel 22. Hasil uji homogenitas nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> aspek kognitif.....	107
Tabel 23. <i>Pretest-Posttest</i> sebelum dan sesudah menggunakan produk.....	108

Tabel 24. Nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	108
Tabel 25. Rekapitulasi hasil penilaian aspek psikomotorik berdasarkan kriteria pada pementasan	118
Tabel 26. <i>Rating scale</i> pada penilaian aspek psikomotorik Berdasarkan kriteria pada pementasan	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hubungan Variabel Belajar	12
Gambar 2. Teknik Memainkan <i>Talempong Pacik</i>	21
Gambar 3. Sususan <i>Talempong Pacik</i>	23
Gambar 4. Kerucut Pengalaman	31
Gambar 5. Tumpukan Komponen Android	42
Gambar 6. Skema <i>R & D</i> Modifikasi Karya Cipta Seni	43
Gambar 7. Kerangka Pikir.....	58
Gambar 8. Tahapan Penelitian dan Pengembangan.....	59
Gambar 9. Skema Uji Coba Produk.....	67
Gambar 10. Proses <i>Editing Audio Talempong Pacik</i> dengan <i>Software Steinberg Nuendo 4</i>	79
Gambar 11. Proses <i>Editing Tombol Talempong Pacik</i> dengan <i>Software CorelDraw X8</i>	79
Gambar 12. Proses Pembuatan Partitur Lagu <i>Talempong Pacik</i> dengan <i>Software Sibelius 6</i>	80
Gambar 13. Proses Pembuatan <i>.apk</i> aplikasi <i>Android PONGCIKDROID</i> menggunakan <i>Software Android Studio</i>	81
Gambar 14. Logo Pongcikdroid.....	82
Gambar 15. Tampilan Halaman Awal Pongcikdroid.....	82
Gambar 16. Tampilan Pendahuluan Pongcikdroid	83
Gambar 17. Tampilan Pilihan Lagu <i>Talempong Pacik</i>	84
Gambar 18. Tampilan Lagu Asli <i>Cak Din Din Talempong Pacik</i>	84
Gambar 19. Tampilan Pembagian <i>Talempong Pacik</i>	85
Gambar 20. Tampilan <i>Talempong Pacik: Dasar</i> tombol latihan	86
Gambar 21. Tampilan <i>Splashscreen</i>	110

Gambar 22. Halaman Awal.....	110
Gambar 23. Halaman Pendahuluan.....	110
Gambar 24. Halaman Tentang <i>Talempong Pacik</i>	110
Gambar 25. Halaman Tentang Produk (Pongcikdroid)	111
Gambar 26. Halaman Tujuan Pembelajaran	111
Gambar 27. Halaman Lagu	111
Gambar 28. Halaman Lagu <i>Cak Din Din</i>	111
Gambar 29. Halaman Latihan Lagu <i>Cak Din Din</i>	112
Gambar 30. Halaman <i>Anak Cak Din Din</i>	112
Gambar 31. Halaman <i>Dasar Cak Din Din</i>	112
Gambar 32. Halaman <i>Paningskah Cak Din Din</i>	112
Gambar 33. Halaman Lagu <i>Tigo Duo</i>	113
Gambar 34. Halaman Latihan Lagu <i>Tigo Duo</i>	113
Gambar 35. Halaman <i>Anak Tigo Duo</i>	113
Gambar 36. Halaman <i>Dasar Tigo Duo</i>	113
Gambar 37. Halaman <i>Paningskah Tigo Duo</i>	114
Gambar 38. Halaman Lagu <i>Siamang Tagagau</i>	114
Gambar 39. Halaman Latihan Lagu <i>Siamang Tagagau</i>	114
Gambar 40. Halaman <i>Anak Siamang Tagagau</i>	114
Gambar 41. <i>Dasar Siamang Tagagau</i>	115
Gambar 42. <i>Paningskah Siamang Tagagau</i>	115
Gambar 43. Halaman Petunjuk	115
Gambar 44. Halaman Tentang Pengembang.....	115
Gambar 45. Halaman Konfirmasi Keluar Dari Aplikasi.....	116
Gambar 46. Pementasan 1	117

Gambar 47. Pementasan 2.....	117
Gambar 48. Pementasan 3.....	118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skema Pengembangan Produk	131
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	134
Lampiran 2. 1.Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	135
Lampiran 2. 2. Lembar penilaian produk.....	147
Lampiran 2. 3.Lembar validasi instrumen penilaian produk	160
Lampiran 2. 4.Instrumen Tes Kognitif.....	174
Lampiran 2. 5.Instrumen Tes Psikomotorik.....	177
Lampiran 3. <i>Flowchart dan Storyboard</i>	180
Lampiran 4. Partitur Lagu	223
Lampiran 5. Hasil Penilaian Produk	228
Lampiran 5. 1. Validasi Instrument Penilaian Produk	229
Lampiran 5. 2. Penilaian Produk oleh Ahli Media.....	232
Lampiran 5. 3. Penilaian produk oleh Ahli Materi	235
Lampiran 5. 4.Penilaian produk oleh Guru	238
Lampiran 5. 5. Penilaian produk oleh Siswa.....	240
Lampiran 5. 6. Penilaian produk pada Uji Beta	243
Lampiran 6. Hasil Uji Coba Produk.....	246
Lampiran 6. 1. Hasil <i>pretest</i> aspek Kognitif	247
Lampiran 6. 2. Hasil penilaian RPP	250
Lampiran 6. 3. Hasil <i>Posttest</i> Aspek Kognitif	253
Lampiran 6. 4. Hasil Penilaian Aspek Psikomotorik pada Pementasan .	256
Lampiran 6. 5.Hasil analisis Uji Normalitas.....	260
Lampiran 6. 6.Hasil analisis Uji Homogenitas	260
Lampiran 6. 7.Hasil analisis Uji Beda	261
Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan	262
Lampiran 8. Surat Penelitian.....	267